

CORPORATE  
PROFILE





## 企業理念

- 1 社会に貢献し、感謝される分野において、常に感動と驚きを提供する健全なるNo.1企業であり続ける。
- 2 高品質な商品を提供し続ける為に、常に開拓精神を以って挑戦し続ける。
- 3 仕事を通じて人生を豊かにする為に、常に人間尊重精神を以って切磋琢磨する創造的な意欲溢れる組織であり続ける。



## TOP MESSAGE

当社は1953年に、節句人形と玩具を扱う小売店「有限会社壽屋」としてスタートしました。

ホビーマーカーとしてシフトしていくようになったのは1980年代後半のこと。その後、店舗を維持しながら、時間をかけて「製販一体」のビジネスモデルを確立していき、2017年には東証スタンダード市場(旧JASDAQスタンダード市場)への上場も果たすことができました。

現在の当社の主力事業は、フィギュアやプラモデル、雑貨等を中心としたホビーに係る企画・製造・販売ですが、さらに今後は、他社の協力を仰ぎながら、自社内にあるデジタルデータを活用した新たな事業領域、新たな可能性にもチャレンジしていきます。

価値創造プロセスを積極的に進め、加速度的に変化していく環境において、コンテンツメーカーとしてお客さまからの期待にしっかりと応えてまいります。既存のマーケットにとらわれることなく、お客さまに感動と驚きを提供する企業であり続けることを当社の事業の要とし、ホビーを通じて世界の人々と幸せを共有することこそが、最大のミッションです。

今後の壽屋に、どうぞご期待ください。

代表取締役社長

清水 一行



# HISTORY

原点は、まちのおもちゃ屋さん。  
モデルメーカーそしてコンテンツクリエイターへ。  
今までも、これからも、前進し続けます。

## 1953



1953.01 玩具店として東京都立川市に「有限会社壽屋」設立。初代代表取締役役に清水一郎就任

1964.01 立川駅周辺の大火災により店舗の一部を消失

1966.07 火災事故跡地に建設された「第一デパート」3階に「人形と玩具 壽屋」開店

1981.07 屋号を「ホビーショップ・コトブキヤ」へ変更

1983.07 電話受付による通信販売事業を開始

1984.04 初のオリジナルガレージキット「アーマメント」発売



© KOTOBUKIYA

1986.06 二代目代表取締役役に清水一行就任

1989.07 完全可動式のガレージキット(フル可動ジ・O)発売。モデルメーカーとして注目される

1995.12 アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』のキャラクター「綾波レイ」「エヴァンゲリオン初号機」を立体化、フィギュアブームの火付け役となる



©カラー/Project Eva.

1996.11 組織を「株式会社」に変更

1997.12 オリジナルIP『M.S.G』シリーズ発売

1998.04 インターネットによる通信販売事業を開始

1999.07 新規トイブランド『ARTFX』立ち上げ。「ファイナルファンタジー」をはじめとした、ソフトビニールやPVC製スタチューの商品を展開



©1997 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

## 2001



© & ™ Lucasfilm Ltd.

2001.11 「コトブキヤ日本橋」(大阪)開店

2001.11 ルーカスフィルム社よりライセンス取得

2002.06 『スター・ウォーズ』のキャラクター「ダース・ベイダー」を立体化

2003.12 初のプラモデル「スーパーロボット大戦OG ORIGINAL GENERATIONS」シリーズスタート



©SRWOG PROJECT

2004.05 ワーナー ブラザース社よりライセンス取得。映画『バットマン』のキャラクターを立体化



BATMAN and all related characters and elements © & ™ DC. (s23)

2004.06 「コトブキヤ ラジオ会館」(秋葉原)開店

2006.04 ヨウタツ工場(中国広東省東莞市虎門鎮)設立

2006.09 女性向けフィギュアブランド『esシリーズ』立ち上げ、第1弾「咎狗の血 アキラ」発売

2006.12 『スター・ウォーズ』のキャラクター「C-3PO&R2-D2」を立体化、スター・ウォーズオフィシャルサイトが選ぶ“BEST of 2006”を受賞



© & ™ Lucasfilm Ltd.

## 2007



© 2023 MARVEL

2007.12 『ARTFX』シリーズ30体目となる「ラルフ・マクウォーリー版ルークVSベイダー」が、スター・ウォーズオフィシャルサイトが選ぶ“BEST of 2007”を受賞

2007.12 ウォルト・ディズニー社よりライセンス取得。映画『パイレーツ・オブ・カリビアン』のキャラクターを立体化

2008.02 マーベル社よりライセンス取得。映画『アイアンマン』のキャラクターを立体化

2009.05 コミックス、ゲーム、映画のキャラクターを日本人ならではの視点で立体化する『BISHOUJO シリーズ』スタート

2009.10 オリジナルIP『フレームアームズ』発売



© KOTOBUKIYA

2009.11 ライトセーバー型お箸「スター・ウォーズ ライトセーバーチョップスティック」を発売、海外でもヒット商品となり、米国大手総合ゲーム情報サイト「IGN.com」の“2009年ベスト・コレクティブル賞”を受賞



© & ™ Lucasfilm Ltd.

2010.12 ワーナー ブラザース社 “最優秀ハードライセンス賞”を受賞

2011.07 秋葉原ラジオ会館の建て替えに伴い店舗移転、「コトブキヤ秋葉原館」開店



2012.05 第一デパート閉館に伴い「コトブキヤ立川」閉店

2012.10 立川市キャラクター最終選考で「ウドラ」が選定委員会特別賞を受賞。立川市公認なりそこねキャラクターとして当社がプロデュースしていくことになる

2013.03 立川シティハーフマラソン2013に特別協賛。以後、毎年協賛を行う

2014.03 立川駅北口デッキに立川市キャラクター「くるりん」像を製作・設置

## 2015



© KOTOBUKIYA

2015.05 オリジナルIP『フレームアームズ・ガール』発売

2015.07 中国最大規模のアニメ・マンガ・ゲームの総合イベント「上海 CCG EXPO 2015」にて、『フレームアームズ・ガール』が“最人気海外プラモデル賞”を受賞

2016.01 一般社団法人首都圏産業活性化協会よりTAMAブランド企業として認定され、“TAMAブランド大賞”を受賞

2016.03 東京都立川市緑町4-5に新本社ビル竣工

2016.04 「コトブキヤ陸上部」設立

2016.05 新本社ビルに「コトブキヤ立川本店」開店

2016.12 オリジナルIP『メガメデバイス』発売

2017.02 KOTOBUKIYA US BRANCH OFFICE 開設

2017.04 TVアニメ『フレームアームズ・ガール』が、放送局BS11およびTOKYO MX、AT-X、インターネット動画配信サービス各社にて放映開始



©KOTOBUKIYA / FAGirl Project

2017.08 オリジナルIP『ヘキサギア』発売

2017.09 東京証券取引所JASDAQスタンダード市場へ上場



2018.11 オリジナルIP『かいじゅうせかいせいふく』発表

2019.06 アニメ『フレームアームズ・ガール〜きゅんきゅんなワンダーランド〜』劇場公開

2020.11 新規事業として、VR・AR等の技術を活用して新たな「遊び」を創出するデジタル事業の開始を発表

2020.12 オリジナルIP『アバターちゃん』発表

2021.01 オリジナルIP『創彩少女庭園』発売

2021.06 「たちかわ電子図書館」電子書籍コンテンツ費用負担に関する覚書を立川市と締結

2021.08 芸能界随一のマラソン芸人・げんき〜ず 宇野けんたろう(吉本興業所属)がコトブキヤ陸上部2代目宣伝ランナーに就任

2021.12 オリジナルIP『エヴォロイド』発売

2021.12 オリジナルIP『アルカナディア』発売

2022.03 オリジナルIP『END OF HEROES』発売

2022.04 東証スタンダード市場へ移行

2022.12 オリジナルIP『幻奏美術館』発売

2023.01 創立70周年を迎える



©Character Creation Lab.

ファンの心をつかむキャラクター、ストーリー、世界観をゼロから作り出すことができるのが、コトブキヤの強みです。近年、とくに力を入れているのがオリジナルIP\*です。アニメ化および劇場公開を果たした「フレームアームズ・ガール」をはじめ、「ヘキサギア」「メガミデバイス」「創彩少女庭園」等のコンテンツを展開しています。

\*IP: Intellectual Property キャラクターなどの知的財産権



オリジナル  
IP



© KOTOBUKIYA

プラモデル

生産可能なギリギリまでエッジを効かせた造形で、多くのモデラーから絶大な支持を受けるコトブキヤのプラモデル。細部のディテールや質感表現はもとより、従来は塗装が必要となるプラモデルを未塗装でもキャラクターの配色を再現できる精密な設計を施しています。また可動部分の再現やギミックの再現に重点を置いて製品化しています。



© KOTOBUKIYA



© KOTOBUKIYA



© KOTOBUKIYA  
©Masaki Apsy  
©Toriwo Toriyama

## MISSION

# 私たちが作り出すホビーを通じて 世界の人々と幸せを共有する

フィギュア



©吾峠呼世晴/集英社・アニプレックス・ufotable

細部まで作りこまれたディテールと塗装による色彩表現および質感表現等の高いクオリティで、キャラクターの持つイメージを最大限に引き出し、フィギュアブームを牽引してきたコトブキヤ。また、他社にはない独自の企画として、日本の文化と海外の文化の融合をコンセプトとした製品も展開するなど、世界で「コトブキヤブランド」を確立しています。



SUPERMAN and all related characters and elements © & ™ DC. (s23)



© Mediatonic; Licensed by Devolver

雑貨



© 2018 DetonationN Inc.

コミック、アニメ、ゲーム等のキャラクターを可愛らしくオシャレにデザインし、クオリティの高い雑貨製品を展開しています。特に女性向けジャンルでは、「esシリーズ」のアクリルスタンドやラバーストラップ、ぬいぐるみなどが定番シリーズとして人気を得ています。



©和久井健・講談社/アニメ「東京リベンジャーズ」製作委員会

デジタル  
コンテンツ

アバターやデジタルフィギュアなどVR/AR等を活用したデジタル領域の展開が始まっています。フィギュアやプラモデルなどの立体物の製作の元となる[3Dデジタルデータ]にさまざまなテクノロジーを掛け合わせ、「デジタルを活用した新たな遊び」を創出。これまで培ってきた知見を活かし、エンターテインメント分野全般を担う企業として、より大きくフィールドを広げていきます。

ゲーム



© KOTOBUKIYA

アニメ



© KOTOBUKIYA



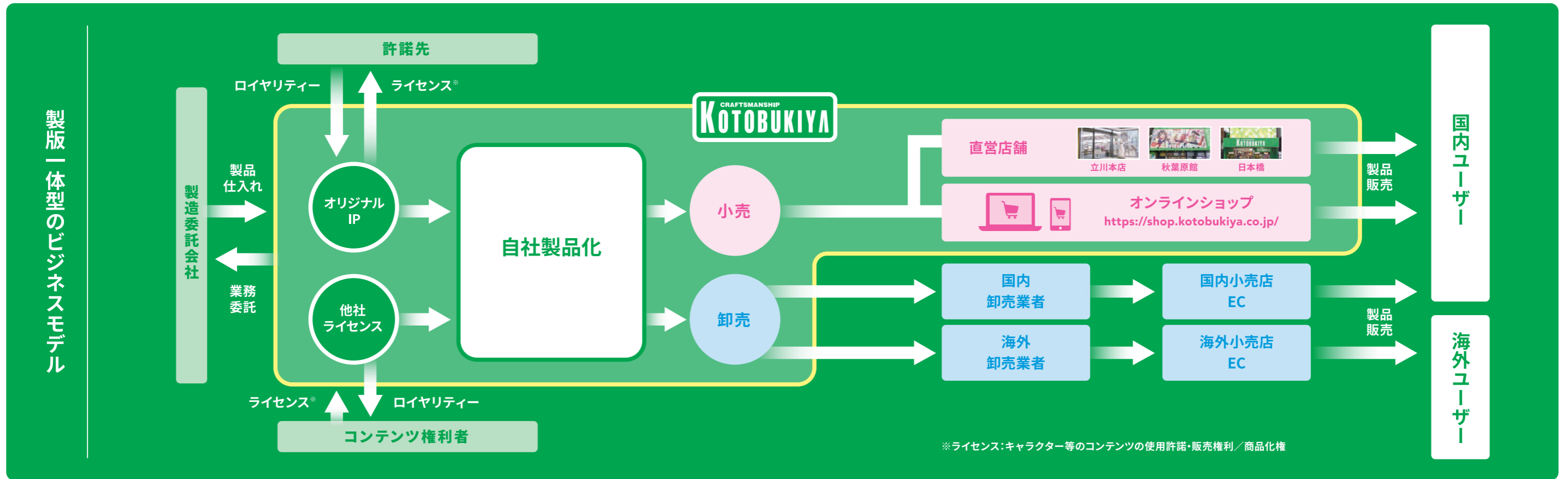
© KOTOBUKIYA

# 事業概要

BUSINESS SUMMARY

ライセンスの取得から企画立案、製品開発、製造管理、  
そして販売までを一貫で行う「製版一体型のビジネスモデル」を確立。

コトブキヤは、日本国内はもちろん、海外の名だたるコンテンツ権利者から、人気アニメ、ゲーム、映画のキャラクターなどのライセンスを取得し、プラモデルやフィギュア、雑貨などの製造・販売を行っています。安定的なライセンス確保が実現できるのは、キャラクターを立体化する再現力、表現力が認められているからこそ。コンテンツ権利者との強い信頼関係を築き上げ、国内外のお客さまのニーズに合わせた製品を開発しています。



## ライセンスビジネス

オリジナルIPの二次利用を国内外のパートナー企業に許諾・促進することで、新規顧客層の開拓や潜在顧客へのアプローチを図り、事業領域の拡大を進めています。自社企画の強みとしてホビー商品向けのIPを多数生み出しており、これらについて映像やゲーム、グッズなどへの複合的な商品展開に取り組んでいます。コアなファンに愛されるロボットコンテンツから、親子で楽しめるキャラクターまで、多種多様なアセットを用意。ライセンシーは業種やビジネス規模に関わらず独自の利用展開が可能です。



発行: (株)ホビージャパン



©UDOLLAND



© KOTOBUKIYA

## 直営店舗

お客さまの声やニーズをすばやく社内へ反映できる「製版一貫体制」を大きな強みとするコトブキヤ。直営店ではアイテム販売を行うとともに情報発信やさまざまなイベントも実施し、常にお客さまとのコミュニケーションを大切にしています。



## 海外事業所

1990年代には他社にさきがけて海外進出を果たしており、海外売上高は年々増加しています。大きな市場である北米地域においては、マーケティング活動と市場開拓の拠点として現地事業所を開設しています。

### KOTOBUKIYA US BRANCH OFFICE



# CSR

CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY

人、社会、地域とのつながりを大切に、事業を通じて創業の地 立川市のスポーツ、文化、子どもたちを応援しています。また、持続発展する街づくりに貢献することも社会的な使命の一つと考え、コミュニティの一員として、地域の活性化に取り組んでいます。



© 報知新聞社

## 毎年3月に行われる「立川シティハーフマラソン」に特別協賛

2013年より毎年「立川シティハーフマラソン」に特別協賛を行っています。同大会は、日本学生ハーフマラソン選手権大会と併催されるハーフマラソンのほか、小中学生や親子でも参加できる短い距離の種目もあり、立川市民だけでなく全国のランナーからも注目されています。



## 地元スポーツ活性化への貢献

地域密着のプロバスケットボールチーム「立川ダイス」と、「スポーツで、人生に大きな夢と、毎日に小さな彩りを」を理念とし活動するフットサルチーム「立川アスレティックFC」のスポンサーとして、設立当初より両チームの活動をサポートしています。

「立川ダイス」所属  
アスリート社員

### 王 振義

王選手は、日々の業務の合間を縫って練習に参加し、公営財団法人日本バスケットボール協会主催の「3X3 JAPAN TOUR」や「3X3 日本選手権」への出場を目指します。



## たちかわ電子図書館への寄贈

2021年6月に立川市と「たちかわ電子図書館」電子書籍コンテンツの費用負担に関する覚書を締結し、これまでに同図書館に電子書籍コンテンツ715点(2022年8月末日時点)を寄贈しています。将来地域を支える子どもたちに、一層の学びの機会、教育やものづくりの楽しさを知るきっかけとして、寿屋社員が選書したデザインやイラストの専門書、児童書などが「コトブキヤ・プレゼンツ」として貸し出されています。また、同図書館の「児童向け利用案内パンフレット」や「電子図書館利用案内」などの制作にも協力しています。



## 未来を担う子どもたちの夢を形にするお手伝い「ウドラ夢たち基金」

「ウドラ夢たち基金」は、立川市内の子どもたちが夢を形にする事業などを資金面で支援するために2018年に設立された市民団体で、当社副社長の清水浩代が代表を務めています。立川市と連携及び協力という形で協定を締結、子どもたちのさまざまな活動のサポートを行っています。



## 社員によるプラモデル教室の開催

寿屋社員が講師となり、プラモデルの作り方を分かりやすく子どもたちにレクチャーする「プラモデル教室」を、立川市内の小学校にて開催しています。世界に誇る技術やものづくりの楽しさを子どもたちが体験・体感できる機会を提供しています。



# CORPORATE DATA

社名 | 株式会社 壽屋 (KOTOBUKIYA CO., LTD.)

設立 | 1953年1月7日

資本金 | 4億5,899万円

役員	代表取締役社長	清水 一行
	取締役副社長	清水 浩代
	常務取締役	村岡 幸広
	取締役	清水 克多郎
	社外取締役	村山 正道
	社外取締役	角南 源五
	社外取締役(常勤監査等委員)	大和 哲夫
	社外取締役(監査等委員)	佐々木 孝
	社外取締役(監査等委員)	宗田 勝

本社 | 〒190-8542  
東京都立川市緑町4-5 壽屋ビル  
TEL:042-522-9810(代)

事業所 | KOTOBUKIYA US BRANCH OFFICE  
20655 S. Western Ave.  
Suite 116  
Torrance, CA 90501, USA

## 小売部門



### コトブキヤ 立川本店

創業の地に建つ壽屋ビル。すべてが生まれるこの場所の2階にあるのが「コトブキヤ立川本店」。壽屋がプロデュースする立川市公認なりそこねキャラクター「ウドラ」のグッズの品ぞろえは界限随一。

〒190-8542  
東京都立川市緑町4-5 壽屋ビル  
042-522-3500



### コトブキヤ 秋葉原館

世界的にも有名なサブカルチャーの聖地、秋葉原に位置する「コトブキヤ秋葉原館」。5階には多目的イベントホール「コトブキヤベース・アキバ」を備え、様々なイベントが行われています。

〒101-0021  
東京都千代田区外神田1-8-8 岡嶋ビル  
03-5298-6300



### コトブキヤ 日本橋

西日本で唯一の直営店舗である「コトブキヤ日本橋」。西の秋葉原とも呼ばれる日本橋「オタロード」に位置し、関西エリアのお客さまに喜んでいただけるお店を目指しています。

〒556-0005  
大阪府大阪市浪速区  
日本橋4-15-18 コトブキビル  
06-6630-1280

## 通信販売部門



### コトブキヤオンラインショップ

<https://shop.kotobukiya.co.jp/>



## 株式会社 壽屋

本社 〒190-8542 東京都立川市緑町4-5 壽屋ビル  
TEL:042-522-9810(代)  
<https://company.kotobukiya.co.jp/>